

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai berbagai penjelasan maupun teori-teori yang diambil dari buku-buku dan jurnal yang relevan dengan penelitian ini. Adapun teori-teori yang dibahas meliputi pengertian, langkah-langkah, karakteristik, dan lain-lain pada metode *CRH* (*Course Review Horay*) berbantuan media manipulatif spinner.

2.1 Pembelajaran Matematika

Secara implisit dalam pembelajaran mengandung kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode guna mencapai hasil maksimal dalam pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan (Uno & Kuadrat, 2009). Pendapat lain mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha guna mengorganisasikan lingkungan demi menciptakan kondisi belajar bagi siswa, dimana dalam kegiatannya disusun melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, lingkungan, beserta sumber belajar lainnya dalam pencapaian kompetensi dasar (Amir, 2014). Disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa demi menciptakan kondisi belajar yang baik melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi baik siswa dengan siswa, siswa dengan guru, maupun dengan lingkungan sekitar agar dapat mencapai kompetensi dasar.

Matematika adalah ilmu dasar, baik dari segi terapannya maupun penalarannya memiliki peranan yang penting dalam usaha penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Rachmayani, 2014). Selain itu matematika juga dapat diartikan sebagai suatu ilmu yang dapat berupa alat pikir, berkomunikasi,

alat untuk memecahkan segala persoalan praktis yang unsurnya logika dan intuisi, analitis dan konstruksi, serta individualitas (Uno & Kuadrat, 2009). Pendapat lain yaitu Amir (2014) menjelaskan matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan yang didapatkan dengan bernalar yang mengkaji bentuk, struktur, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang abstrak serta saling berhubungan antara satu dengan lainnya. Dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu dasar yang mengkaji konsep-konsep abstrak dan sebagai alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis yang peranannya penting dalam usaha penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hakikat pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan mental guna mempelajari dan mengetahui makna dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol yang kemudian diterapkan pada kondisi nyata (Fitri, Helma, & Syarifuddin, 2014). Menurut Amir (2014) pembelajaran matematika merupakan usaha untuk mengorganisasikan lingkungan guna membuat kondisi belajar bagi siswa, dan kegiatannya dirancang mengikutsertakan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa dengan guru, lingkungan serta sumber belajar lain dalam menelaah bentuk, struktur, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang abstrak serta hubungannya dalam rangka mencapai kompetensi dasar. Berdasarkan beberapa pengertian maka dapat disimpulkan pembelajaran matematika di SMP adalah suatu kegiatan mental yang difokuskan untuk mempelajari bentuk, struktur, besaran, konsep-konsep serta simbol-simbol dan juga interaksi yang baik antara siswa, guru, lingkungan sekitar yang kemudian diterapkan pada dunia nyata guna mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP/MTs.

2.2 Hasil Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan aktivitas manusia secara terus-menerus dan akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Segala aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Untuk tercapainya suatu hasil dan tujuan yang ingin dicapai, siswa dalam proses belajar perlu memperhatikan faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

2.2.1 Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Taksonomi Bloom meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, aspek afektif yang berhubungan dengan nilai dan sikap, serta aspek psikomotor yang berorientasi pada keterampilan motorik (Gunawan & Palupi, 2013). Pendapat lain mengemukakan hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap pembelajaran dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas (Isa, 2011). Hasil belajar dalam Kurikulum 2013 berupa kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan secara seimbang agar dapat dipergunakan sebagai tolak ukur dalam keberhasilan pembelajaran yang dilakukan di kelas sesuai dengan standar yang ditetapkan (Kemendikbud, 2014). Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang dialami siswa baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara khas setelah mendapatkan pengetahuan sebagai tolak ukur dalam pembelajaran sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan kemampuan siswa.

2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Slameto (2013) menjelaskan bahwa beberapa faktor tersebut adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dalam diri seseorang yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang terdapat ataupun berasal dari luar seseorang yang sedang belajar. Faktor internal meliputi faktor jasmani, psikologis, dan kelelahan. Faktor jasmani terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh, sedangkan faktor psikologis terdiri dari inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Selanjutnya faktor kelelahan yang dibagi menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, batas pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Faktor masyarakat terdiri dari kegagalan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat. Faktor-faktor yang telah diuraikan di atas bisa saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sangat penting untuk diperhatikan. Faktor utama yang berpengaruh pada hasil belajar adalah faktor sekolah yang erat kaitannya dengan guru. Guru yang mengajar secara efektif akan menghasilkan hasil belajar yang bagus. Menurut Slameto (2013) mengajar yang efektif adalah mengajar yang bisa membawa suasana belajar siswa yang efektif

pula serta belajar yang dimaksudkan adalah aktivitas mencari, menemukan dan melihat pokok masalah. Aktivitas tersebut meliputi aktivitas jasmani dan mental. Jasmani yang meliputi kemampuan siswa memecahkan masalah, membuat suatu konsep, menyampaikan intisari dan lain-lain. Aktivitas mental meliputi kemampuan berpikir kritis, kemampuan menganalisis, kemampuan menyampaikan pengetahuannya dan lain-lain. Upaya terciptanya suatu aktivitas belajar siswa yang telah dijelaskan dan agar peran guru dapat terwujud mengajar secara efektif maka diperlukan metode dan media belajar yang tepat. Model yang dapat digunakan adalah model *CRH* (*Course Review Horay*) berbantuan media manipulatif spinner.

2.3 Model Pembelajaran *CRH*

Pembelajaran kooperatif atau berkelompok merupakan strategi atau siasat dalam membelajarkan siswa, yang memiliki arti bahwa bagaimana memaksimalkan siswa dalam memahami konsep agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang harus dicapai. Salah satu alternatif yang digunakan yaitu metode *CRH*. Penelitian ini digunakan untuk menerapkan strategi pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah sebagai jawaban dari permasalahan.

2.3.1 Definisi Model *CRH*

Nahar, Sulistyaningsih, & Purnomo (2016) mengutarakan bahwa model *CRH* adalah salah satu model yang menguji pemahaman konsep siswa dengan permainan, dimana siswa yang dapat menjawab soal dan hasil review nya sesuai dengan jawaban benar maka siswa langsung berteriak 'hore'. Model *CRH* digunakan untuk menilai pemahaman konsep siswa dengan kotak yang diisi

nomor untuk menuliskan jawabannya, siswa yang dapat menjawab pertanyaan dan mendapatkan hasil benar dari hasil *review* guru langsung berteriak 'hore' (Lestari, Sudarma, & Japa, 2016). Pendapat ini diperjelas bahwa model *CRH* adalah metode penekanan pada pemahaman konsep siswa, karena siswa yang lebih dulu menjawab pada kotak yang berisi soal akan berteriak hore atau yel-yel kelompoknya (Aksiwi & Sagoro, 2014).

Huda (2013) menjelaskan bahwa model ini dapat membantu siswa untuk dapat memahami konsep dengan baik melalui diskusi kelompok. Diskusi kelompok kecil akan mampu menguji pemahaman konsep siswa, karena selain suasana kelas yang mendukung dan juga bantuan dari teman-temannya. Pemahaman konsep yang diterima oleh siswa akan lebih bermakna karena model ini memang ditekankan pada pemahaman siswa, selain itu pemahaman yang bagus akan dapat berdampak pada hasil belajar siswa salah satunya kemampuan pemecahan masalah. Hal ini menjadi alasan bahwa model *CRH* perlu dikembangkan.

2.3.2 Karakteristik Model Pembelajaran *CRH*

Karakteristik dari model pembelajaran berkelompok *CRH* menurut Hilda (2015) adalah susunan tugas, tujuan serta penghargaan atau *reward* kooperatif yang dapat menghasilkan sikap saling ketergantungan dengan dampak positif diantara sesama siswa. Hal ini akan dapat mempengaruhi pemahaman konsep yang baik bagi siswa. Dilihat dari susunan tugas dan tujuannya karakteristik lain dari model ini adalah adanya sikap penerimaan terhadap perbedaan individu dan dapat mengembangkan keterampilan bekerja sama antar siswa dalam kelompoknya (Lapatta, Nuryanti, & Kendek, 2015).

Dampak pada siswa akan memberikan tanggung jawab terhadap diri sendiri dan kelompoknya. Siswa akan lebih bersemangat dalam upaya pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah karena adanya *reward* dan interaksi dalam kelompok yang membuat siswa nyaman dalam proses pembelajaran.

2.3.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran CRH

Pembelajaran dengan model *CRH* memiliki beberapa urutan, menurut Shoimin (2014) langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Penyampaian kompetensi.

Guru menjelaskan kompetensi yang akan diraih secara jelas dan terperinci. Kompetensi ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi yang didapatkan siswa setelah proses pembelajaran.

2. Penjelasan materi pembelajaran.

Guru menjelaskan materi secara jelas, apabila terdapat siswa yang belum paham dan terdapat pertanyaan dari siswa maka guru memecahkan permasalahan tersebut bersama dengan siswa.

3. Aktivitas tanya jawab.

Guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk tanya jawab terkait materi maupun pemecahan masalah yang masih belum dimengerti.

4. Pembagian kelompok diskusi.

Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pembagian siswa ini bersifat heterogen yang dipilih secara acak oleh guru.

5. Pengujian pemahaman konsep.

Guna mengetahui pemahaman konsep siswa, guru meminta siswa memberi nomor pada kotak yang telah disediakan sesuai dengan keinginan kelompok, kemudian guru membaca soal secara acak.

6. *Review* soal dan jawaban.

Setelah soal dibacakan, maka guru memberi waktu kepada siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya. Siswa yang sudah berhasil menjawab soal mencocokkan dengan *review* dari guru.

7. Siswa berteriak 'hore'.

Kelompok yang menjawab benar langsung berteriak 'hore' atau yel-yel kelompoknya. Setiap jawaban benar memberikan poin pada kelompok.

8. Pemberian nilai kelompok.

Nilai tertinggi pada kelompok diberikan *reward* atau hadiah dari guru. Kelompok yang memiliki nilai tertinggi adalah kelompok dengan jawaban terbanyak atau yang jawabannya membentuk sebuah pola baik vertikal, horizontal, maupun diagonal.

9. Penutup.

Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini, dan juga pemberian hadiah kelompok.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan metode *CRH* pada pembelajaran matematika terdiri dari sembilan tahapan yang diawali dengan penyampaian kompetensi dan diakhiri dengan kegiatan penutup, serta kegiatan guru dan kegiatan siswa akan diuraikan secara terperinci dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Langkah-langkah kegiatan model CRH

Langkah pembelajaran	Kegiatan guru	Kegiatan Siswa
1. Penyampaian kompetensi	Guru menyampaikan kompetensi yang ingin diraih secara jelas kepada siswa.	Siswa mendengarkan kompetensi yang dibacakan oleh guru.
2. Penjelasan materi pembelajaran	Guru menjelaskan materi secara terperinci kepada siswa.	Siswa memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi.
3. Aktivitas tanya jawab	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika terdapat hal-hal (materi dan permasalahan) yang belum dimengerti.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami dari penjelasan guru.
4. Pembagian kelompok diskusi	Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil dan kelompok dibagi secara acak.	Siswa berkumpul dengan anggota kelompok masing-masing sesuai dengan yang dibagikan oleh guru.
5. Pengujian pemahaman konsep	Guru menjelaskan aturan yang diberikan dan membacakan soal secara acak.	Siswa mendengarkan aturan yang diberlakukan dan mendengarkan soal yang dibacakan oleh guru serta mendiskusikan secara langsung bersama kelompoknya
6. Review soal dan jawaban	Guru melakukan review atau membahas jawaban dari pertanyaan jika sudah selesai lanjut pada soal berikutnya.	Siswa mendengarkan dan mencocokkan hasil diskusi dengan jawaban yang dibahas oleh guru.
7. Siswa berteriak hore	Guru memberikan instruksi pada kelompok yang menjawab benar untuk berteriak 'hore' atau yel-yel kelompok.	Kelompok yang menjawab benar langsung berteriak 'hore' atau yel-yel kelompok.
8. Pemberian nilai kelompok	Guru menghitung nilai siswa	Siswa menyebutkan nilai yang

	dari hasil jawaban benar yang diperoleh dan juga jawaban yang berbentuk pola vertikal, horizontal, maupun diagonal.	didapat oleh kelompoknya dan juga menunjukkan pola jawaban yang terdapat pada lembar jawaban.
9. Penutup	Guru menyimpulkan hasil pembelajaran bersama siswa.	Siswa mendengarkan dan ikut menyimpulkan hasil pembelajaran bersama dengan guru.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *CRH*

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan maupun kekurangan sendiri-sendiri, begitu juga dengan metode *CRH* ini. Menurut Huda (2013) kelebihan dari metode ini adalah strukturnya yang menarik dan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu metodenya tidak monoton karena diselingi dengan setengah permainan, sehingga suasana kelas tidak menegangkan. Semangat belajar siswa juga meningkat karena suasana yang menyenangkan dan dipacu dengan kelompok lain, dan juga kerjasama antar siswa yang terlatih dengan baik.

Kekurangan dari metode ini adalah siswa yang aktif dan pasif nilainya disamakan dan juga terdapat peluang siswa untuk curang. Serta membuat suasana kelas menjadi gaduh dan siswa kurang berkonsentrasi dalam soal berikutnya. Suasana gaduh tersebut juga dapat mengganggu suasana belajar kelas lain. Berdasarkan uraian kekurangan metode *CRH* ini dibutuhkan metode ataupun media lain untuk memaksimalkan hasil dari metode ini yaitu media manipulatif.

2.4 Media Manipulatif

Melalui media manipulatif siswa diharapkan mampu mengerti dan memahami bentuk-bentuk kongkret bukan hanya menerawang dan membayangkan. Media ini

juga membantu guru mengaitkan isi pembelajaran dengan bentuk-bentuk nyata. Siswa dapat lebih memahami konsep dan dapat menghubungkan antara pengetahuan dengan penerapannya dalam pemecahan masalah matematika. Penelitian ini menggunakan media manipulatif berupa spinner berukuran besar dari karton yang diletakkan di depan kelas untuk melakukan pemutaran acak pada soal yang akan diberikan.

2.4.1 Definisi Media

Pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik guna menangkap, mengolah, serta menyusun kembali informasi baik secara visual maupun verbal (Arsyad, 2013). Menurut Sundayana (2013), media merupakan sarana penyalur informasi dalam belajar atau penyalur pesan. Pendapat lain menjelaskan bahwa media adalah alat perantara atau pembawa pesan, dan bukan hanya terbatas pada masalah instruksional maupun jenis kegiatan pembelajaran lainnya (Kariman & Mulia, 2012).

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dijelaskan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa definisi media adalah alat-alat penyalur informasi guna menangkap, mengolah, menyusun kembali informasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kariman & Mulia (2012) suatu alat dapat dikatakan media jika mampu menyampaikan pesan dari satu orang ke orang lain.

2.4.2 Jenis Media pada Pembelajaran Matematika

Jenis media dalam pembelajaran matematika sangat beragam, karena dapat dikatakan bahwa media merupakan suatu perantara informasi, penggolongan

media menurut Putra (2012) dibedakan menjadi lima dilihat dari sifat fisik, jenis, daya input, bahan pembuatan, dan bentuknya yaitu sebagai berikut.

1. Sifat fisiknya

Media dapat dibagi menjadi gambar diam, gambar gerak, rekaman bersuara, televisi, benda (baik hidup maupun simulasi atau manipulatif), dan instruksional berprogram (seperti computer, kalkulator, dan media elektronik lainnya).

2. Jenis media

Berdasarkan jenis media, dapat digolongkan menjadi tiga jenis. Media dibagi menjadi media audio, media visual, serta media audio visual.

3. Daya input media

Media dibagi menjadi tiga, yaitu media dengan daya input luas dan serentak, media dengan daya input yang terbatas oleh ruang dan tempat. Terakhir adalah media pengajaran individual.

4. Bahan pembuatan media

Menurut bahan pembuatan media, dapat dibedakan menjadi media sederhana yaitu media yang memerlukan biaya murah dan mudah diperoleh bahan pembuatannya serta media kompleks.

5. Dilihat dari bentuknya

Media dibagi menjadi tiga yaitu media grafis (dua dimensi), media tiga dimensi, dan yang terakhir media elektronik.

Jenis media menurut Munadi (2010) berdasarkan fungsinya dapat dibedakan menjadi lima bagian yaitu media sumber belajar, semantik, manipulatif, psikologis (yang meliputi fungsi atensi, afektif, kognitif, imajinatif, motivasi), dan

sosio-kultural. Media mempunyai pengaruh dalam pembelajaran, salah satunya adalah media manipulatif. Dimana media tersebut merupakan suatu rekayasa yang dapat membantu siswa memahami konsep dengan baik sehingga dapat berpengaruh positif pada pembelajaran khususnya kemampuan pemecahan masalah.

2.4.3 Media Manipulatif Spinner

Media manipulatif merupakan alat-alat, benda-benda, model, ataupun mesin yang dapat dimanfaatkan guna membantu memahami suatu materi selama dalam proses pemecahan masalah yang berhubungan dengan suatu konsep matematika (Amir, 2014). Menurut Yulistiyarini & Mahmudi (2015) media manipulatif adalah benda kongkret atau nyata yang dirancang untuk menyatakan suatu konsep matematika secara nyata sehingga dapat dimanfaatkan baik siswa maupun guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat lain menjelaskan bahwa media manipulatif merupakan benda nyata yang digunakan sebagai pengganti benda asli yang dapat dipindahkan (Sugiharti, 2013). Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa media manipulatif adalah suatu benda konkret yang dapat dimainkan dengan tangan yang dirancang untuk menjelaskan suatu konsep matematika. Sehingga dapat bermanfaat baik bagi siswa maupun guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan media manipulatif berupa spinner dari kertas dan kardus dalam ukuran besar yang akan dimainkan baik oleh guru atau siswa dan di dalamnya terdapat kunci jawaban yang dibagikan kepada tiap-tiap kelompok secara acak yang terbuat dari kertas karton berwarna yang dapat digunakan siswa agar lebih memahami konsep dan juga dapat melakukan pemecahan masalah

matematika. Spinner adalah salah satu bentuk media yang diadaptasi dari jenis media berdasarkan sifat fisiknya, dimana salah satunya merupakan benda bisa bersifat diam ataupun manipulatif. Spinner merupakan salah satu media yang mampu membuat siswa menjadi fokus guna mengurangi kemungkinan dari metode *CRH* yang membuat kelas gaduh. Penggunaan media spinner dengan cara diputar dan pada pemberhentian spinner tersebut terdapat soal yang menguji pemahaman siswa dan melatih kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Berikut merupakan contoh media manipulatif spinner yang akan disajikan dalam gambar.



Gambar 2.1 Contoh Media Manipulatif Spinner

Diadaptasi dari creationcraft.en.alibaba.com (diakses tanggal 20 Mei 2017)

2.4.4 Karakteristik Media Manipulatif Spinner

Media manipulatif juga sering disebut sebagai suatu alat peraga. Menurut Yensy (2012) karakteristik dari media manipulatif atau alat peraga ini adalah menjelaskan hal-hal yang abstrak kedalam bentuk-bentuk nyata yang dapat dilihat, dipegang sehingga hal yang abstrak lebih mudah dipahami. Dampak pada siswa melalui media manipulatif adalah siswa mampu memahami suatu konsep secara lebih detail. Media manipulatif merupakan benda-benda yang dirancang

khusus sehingga dapat dimainkan oleh siswa untuk lebih memahami konsep matematika (Sugiharti, 2013).

Pendapat lain dari Amir (2014) yaitu media manipulatif yang terbuat dari bahan-bahan manipulatif memiliki karakteristik tersendiri diantaranya bahan tersebut dapat disentuh, dipindah tempat, dibolak-balik maupun diatur oleh siswa. Lebih tepatnya dapat dimainkan baik oleh siswa maupun guru yang berfungsi untuk menyederhanakan konsep yang sulit dan menyajikan bahan yang abstrak menjadi kongkrit. Siswa selain memahami konsep lebih detail, juga dapat melatih kemampuan pemecahan masalah matematika. Mengacu pada beberapa pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa karakteristik dari media spinner ini adalah dapat dimainkan dengan tangan, sehingga bukan hanya guru namun siswa juga dapat memainkan media ini. Dapat disimpulkan media ini efektif jika digunakan dalam pembelajaran.

2.4.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Manipulatif Spinner

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Begitu juga halnya dengan media manipulatif ini. Beberapa kelebihan dari media manipulatif spinner adalah bahan yang disediakan tidak harus mahal, bahkan bisa menjadi murah. karena dapat dimanfaatkan pembuatannya dari barang yang sudah tidak terpakai seperti karton bekas, plastik-plastik yang sudah tidak terpakai dan sebagainya (Amir, 2014).

Kekurangan dari media ini adalah hanya menampilkan pandangan indera mata saja, ukurannya terbatas yang hanya dapat dilihat sekelompok siswa (Sugiharti, 2013). Untuk dapat memaksimalkan kegunaan dari media manipulatif

spinner ini, maka diperlukan metode pembelajaran yang menunjang. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah model *CRH*.

2.5 Metode Pembelajaran *CRH* berbantuan Media Manipulatif Spinner

Langkah-langkah gabungan antara metode pembelajaran *CRH* yang diadaptasi dari Shoimin (2014) berbantuan media manipulatif spinner dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Penyampaian kompetensi.

Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dengan lebih terperinci. Inti dalam penyampaian kompetensi yang ingin dicapai adalah siswa dapat memahami materi pelajaran yang diajarkan menggunakan metode kooperatif *CRH*.

2. Penjelasan materi pembelajaran.

Guru menjelaskan materi secara jelas, apabila terdapat siswa yang belum paham dan terdapat pertanyaan dari siswa maka guru memecahkan permasalahan tersebut bersama dengan siswa.

3. Aktivitas tanya jawab.

Guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk tanya jawab terkait materi maupun pemecahan masalah yang masih belum dimengerti.

4. Pembagian kelompok diskusi.

Kelompok kecil ini bersifat heterogen yang beranggotakan 4-5 orang, yang dipilih secara acak oleh guru.

5. Pengujian pemahaman konsep.

Guna menguji pemahaman, siswa diminta membuat kartu ataupun kotak sesuai dengan kebutuhan, kartu tersebut diisi dengan nomor yang ditentukan

oleh guru. Guru membaca soal secara acak dimana soal tersebut didapatkan dari media manipulatif yang dibuat berupa hasil putaran spinner yang diputar oleh guru. Soal yang dibacakan diisikan sesuai dengan nomor yang tertera, siswa langsung mendiskusikan bersama kelompoknya dan perwakilan kelompok menunjukkan jawaban (terbuat dari bahan manipulatif) yang telah diacak oleh guru.

6. *Review* soal dan jawaban.

Guru melakukan *review* bersama dengan siswa, siswa memperhatikan dan mencocokkan antara hasil jawaban dengan *review* guru.

7. Siswa berteriak 'hore'.

Setelah pembacaan soal dan jawaban siswa ditulis di dalam kartu atau kotak, guru mendiskusikan soal yang telah diberikan Bagi pertanyaan yang dijawab benar maka siswa memberikan tanda *checklist* (✓) dan langsung berteriak 'hore' atau menyanyikan yel-yel kelompok.

8. Pemberian nilai kelompok.

Nilai siswa dihitung dari banyaknya jawaban yang benar dan yang banyak berteriak 'hore'.

9. Penutup.

Penutup dari metode ini adalah penyimpulan, pemberian hadiah serta refleksi. Penyimpulan dapat dilakukan oleh guru ataupun kelompok yang memiliki nilai paling tinggi.

Penjelasan dari langkah-langkah penerapan pembelajaran metode *CRH* berbantuan media manipulatif secara detail disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2.2 Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
A. Kegiatan Awal a) Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.	A. Kegiatan Awal a) Mendengarkan kompetensi yang akan dicapai.
B. Kegiatan Inti a) Menjelaskan materi pembelajaran. b) Memberi kesempatan siswa tanya jawab dan merangkul dengan bahasa sendiri. c) Membagi siswa ke dalam kelompok kecil. d) Menguji pemahaman konsep dengan membacakan soal secara acak. Soal didapatkan dari hasil putaran media spinner. e) Mencocokkan jawaban dan melakukan <i>review</i> atau membahas bersama siswa. f) Memberikan instruksi kepada kelompok yang menjawab benar untuk berteriak 'hore' atau yel-yel kelompok. g) Menghitung nilai nilai dari hasil jawaban benar dan memberi hadiah kepada kelompok pemenang.	B. Kegiatan Inti a) Memperhatikan guru dengan seksama. b) Bertanya jika ada materi yang belum dipahami. c) Mengikuti instruksi yang diberikan guru. d) Menjawab soal dengan berdiskusi kelompok, serta mencocokkan hasil jawaban dengan mencari jawaban yang diacak oleh guru. e) Membacakan jawaban yang didapatkan f) Kelompok yang menjawab benar langsung berteriak 'hore' atau yel-yel kelompok. g) Menyebutkan nilai dan menerima hadiah yang diberikan guru bagi kelompok terbaik.
C. Kegiatan Akhir a) Menyimpulkan hasil pembelajaran dan menugaskan siswa mempelajari materi berikutnya.	C. Kegiatan Akhir a) Bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan mempelajari materi berikutnya.

2.6 Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Upaya untuk dapat memahami konsep dengan baik, siswa harus menguasai indikator-indikator pada pemahaman konsep. Pemahaman konsep yang baik juga akan memberikan dampak pada hasil belajar.

2.6.1 Pengertian Pemahaman Konsep Matematika

Menurut Munasiah (2015) pemahaman konsep matematika merupakan saat siswa memahami suatu hal, dapat mendemonstrasikan konsep-konsep dengan bahasa sendiri, mampu memberikan contoh dan non contoh, serta memakai informasi tersebut dalam konteks baru, analogi baru dan juga generalisasi. Ompusunggu (2014) menyebutkan bahwa pemahaman konsep matematika adalah

suatu tahapan pengamatan kognisi secara tidak langsung dalam mengambil inti dari pengertian suatu konsep yang akan dipahami, menyajikan konsep tersebut dalam bentuk representatif matematik, serta menunjukkan kemampuannya dalam menerapkan konsep tersebut pada situasi-situasi lain. Yusuf & Rosita (2016) menambahkan bahwa siswa dikatakan memahami suatu konsep jika ia dapat melaksanakan perhitungan rutin atau sederhana dengan cara memilih, memanfaatkan, atau menggunakan prosedur tertentu secara algoritmik, dapat mencoba sesuatu dalam kasus sederhana, dan tahu bahwa sesuatu tersebut berlaku dalam kasus serupa berupa bentuk pemecahan masalah.

Pemahaman konsep matematika yang dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pemahan konsep matematika adalah saat dimana siswa mampu menyatakan ulang sebuah konsep, mengklasifikasikan subyek menurut sifatnya, memberi contoh dan non contoh, menyajikan konsep kedalam bentuk-bentuk representatif matematik, mengembangkan syarat perlu dan cukup suatu konsep, memilih atau memanfaatkan prosedur tertentu, serta mengaplikasikan kedalam bentuk pemecahan masalah.

2.6.2 Indikator Pemahaman Konsep

Pengukuran pemahaman konsep salah satunya dapat diketahui dari terpenuhinya indikator-indikator yang ditentukan. Yusuf & Rosita (2016) mengemukakan bahwa indikator-indikator pemahaman konsep akan diuraikan sebagai berikut.

1. Menyatakan ulang sebuah konsep.

Siswa mampu menyatakan ulang sebuah konsep dengan kalimat atau bahasanya sendiri.

2. Mengklasifikasikan subyek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.

Siswa mampu mengklasifikasikan atau mengelompokkan suatu materi yang diberikan berdasarkan dengan sifat-sifatnya sesuai dengan konsep.

3. Mampu memberi contoh dan bukan contoh.

Siswa mampu memberikan contoh dan bukan contoh terkait suatu materi yang sedang diajarkan.

4. Menyajikan konsep kedalam berbagai bentuk representatif matematik.

Siswa mampu menyajikan konsep kedalam bentuk-bentuk representatif seperti gambar atau simbol-simbol matematik.

5. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dalam suatu konsep.

Siswa mampu memberikan dan juga mengembangkan syarat perlu maupun cukup yang dibutuhkan agar menjadi suatu konsep yang utuh.

6. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur tertentu.

Siswa mampu menggunakan, memanfaatkan, dan memilih suatu prosedur tertentu terkait sebuah konsep.

7. Mengaplikasikan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah.

Siswa mampu mengaplikasikan suatu konsep yang diberikan ke dalam pemecahan masalah matematika.

Berdasarkan indikator pemahaman konsep yang telah dijelaskan, maka indikator pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian ini akan diuraikan secara detail pada tabel berikut.

Tabel 2.3 Indikator Pemahaman Konsep

No.	Indikator Pemahaman Konsep	Indikator Pencapaian
1.	Menyatakan ulang sebuah konsep.	Siswa dapat menyatakan ulang sebuah konsep

		yang diterima menggunakan bahasanya sendiri.
2.	Mengklasifikasikan subyek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.	Siswa mampu mengelompokkan suatu materi berdasarkan sifat-sifat yang sesuai dengan konsepnya.
3.	Mampu memberi contoh dan bukan contoh.	Siswa mampu menyebutkan contoh dan bukan contoh serta dapat menjelaskan alasan sesuai dengan konsep yang diterima pada suatu materi.
4.	Menyajikan konsep kedalam berbagai bentuk representasi matematik.	Kemampuan siswa diukur dalam penyajian kosep berupa gambar atau symbol secara berurutan secara matematis sesuai dengan materi
5.	Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dalam suatu konsep.	Siswa mampu menjelaskan suatu syarat diperlukan atau beberapa syarat yang memenuhi dalam suatu konsep.
6.	Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur tertentu.	Siswa mampu menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur ataupun rumus tertentu yang akan diterapkan dalam suatu konsep.
7.	Mengaplikasikan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah.	Siswa mampu mengaplikasikan pemahaman konsep dalam pemecahan masalah sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan.

Indikator pemahaman konsep yang akan digunakan dalam penelitian ini telah dijelaskan secara rinci dalam tabel, maka selanjutnya adalah contoh permasalahan yang akan menjelaskan masing-masing indikator.

Permasalahan:

Ali mempunyai buah-buahan berupa mangga, jambu, apel, nanas,semangka, melon, dan pisang. Sedangkan Tono mempunyai buah-buahan nangka, apel, jeruk, semangka, melon, dan nanas. Dari kedua buah-buahan milik Ali dan Tono apakah bisa dikatakan himpunan? Dan jika iya buah apa saja yang merupakan irisan dari keduanya ?

Tabel 2.4 Contoh Indikator Pemahaman Konsep

No.	Indikator pemahaman Konsep	Indikator Pencapaian
-----	----------------------------	----------------------

1.	Menyatakan ulang sebuah konsep.	<p>Siswa dapat menyatakan ulang sebuah konsep yang diterima menggunakan bahasanya sendiri.</p> <p>Ali mempunyai beberapa buah yaitu mangga, apel, jeruk, semangka, melon, dan nanas. Sedangkan Tono mempunyai nangka, apel, jeruk, semangka, melon, dan nanas. Apakah keduanya bisa dikatakan himpunan? Dan apa sajian dari keduanya ?</p>
2.	Mengklasifikasikan subyek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.	<p>Siswa mampu mengelompokkan suatu materi berdasarkan sifat-sifat yang sesuai dengan konsepnya.</p> <p>Sifat himpunan adalah adanya suatu benda yang merupakan suatu anggota dari himpunan. Dari soal diketahui keduanya merupakan himpunan buah-buahan yang dimiliki oleh Ali dan Tono.</p>
3.	Memberi contoh dan bukan contoh.	<p>Siswa mampu menyebutkan contoh dan bukan contoh serta dapat menjelaskan alasan sesuai dengan konsep yang diterima pada suatu materi.</p> <p>Merupakan contoh himpunan karena sesuai dengan sifat himpunan.</p>
4.	Menyajikan konsep kedalam berbagai bentuk representasi matematik.	<p>Kemampuan siswa diukur dalam penyajian konsep berupa gambar atau simbol secara berurutan secara matematis sesuai dengan materi.</p> $A = \{mangga, jambu, apel, nanas, semangka, pisang\}$ $T = \{nangka, apel, jeruk, semangka, melon, nanas\}$
5.	Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dalam suatu konsep.	<p>Siswa mampu menjelaskan suatu syarat diperlukan atau beberapa syarat yang memenuhi dalam suatu konsep.</p> <p>Syarat mencari irisan suatu himpunan adalah dengan cara mencari persamaan buah yang dimiliki keduanya.</p>
6.	Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur tertentu.	<p>Siswa mampu menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur ataupun rumus tertentu yang akan diterapkan dalam suatu konsep</p> $\text{Irisan keduanya} = A \cap T$ $= \{apel, semangka\}$
7.	Mengaplikasikan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah.	<p>Siswa mampu mengaplikasikan pemahaman konsep dalam pemecahan masalah sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan.</p> <p>Himpunan dari buah-buahan milik Ali dan Tono</p> $A = \{mangga, jambu, apel, nanas, semangka, pisang\}$ $T = \{nangka, apel, jeruk, semangka, melon, nanas\}$ $\text{Irisan keduanya} = A \cap T$ $= \{apel, semangka\}$

Jadi merupakan himpunan karena memiliki sifat dari sebuah himpunan yaitu mempunyai anggota dari suatu benda yang sejenis yaitu buah-buahan.

2.7 Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan hal penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kemampuan pemecahan masalah adalah tujuan umum pada pembelajaran matematika, dan dalam proses penyelesaian masalah terdapat metode, prosedur atau langkah-langkah, serta strategi yang merupakan susunan inti dalam kurikulum matematika (Marliani, 2015). Jenis pemecahan masalah matematika menurut Musdhalifah, Sutinah, & Kurniasari (2013) ada dua, yaitu pemecahan masalah rutin dan non rutin. Pemecahan masalah rutin menggunakan prosedur standar yang diketahui dalam matematika, sedangkan pemecahan masalah non rutin masalah yang diberikan adalah masalah yang tidak biasa dan tidak ada standar yang pasti untuk penyelesaiannya. Detailnya pemecahan masalah rutin hanya membutuhkan satu langkah pengerjaan, sedangkan pemecahan masalah non rutin membutuhkan beberapa langkah pengerjaan yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam.

2.7.1 Pengertian Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah suatu proses atau tahapan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan ataupun hambatan yang dihadapi guna mencapai tujuan yang telah diharapkan (Sumartini, 2011). Pendapat lain Hadi & Radiyatul (2014) pemecahan masalah adalah persoalan-persoalan yang belum pernah dikenal sebelumnya dan di dalamnya memuat pengertian sebagai proses berpikir tingkat tinggi dan penting dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Mengacu pada beberapa pendapat yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian pemecahan masalah adalah suatu tahapan untuk mengatasi persoalan-persoalan yang belum pernah ditemui sebelumnya yang di dalamnya memuat proses berpikir tingkat tinggi untuk mencapai tujuan yang telah diharapkan dalam pembelajaran matematika.

2.7.2 Indikator Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah memiliki beberapa indikator dalam penyelesaiannya, seperti yang dikemukakan oleh Polya (1978) terdapat empat indikator dalam proses pemecahan masalah yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Memahami Masalah

Siswa harus dapat menentukan dengan cermat apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Variabel-variabel yang diketahui juga dicermati sebagai sumber informasi dalam memahami sebuah masalah.

2. Merencanakan Cara Penyelesaian

Siswa harus dapat membuat perencanaan penyelesaian dengan mencari hubungan antara data dengan variabel-variabel yang belum diketahui atau apa yang akan dicari solusinya. Siswa dapat menggunakan cara-cara seperti mencari pola, melihat susunan soal, menyatakan kembali permasalahan, menggunakan algoritma, menggunakan sifat-sifat suatu materi, dan juga menggunakan rumus.

3. Melaksanakan Rencana

Batas antara merencanakan dan melaksanakan sangat sulit ditentukan, namun pengerjaan rencana ini merupakan lanjutan dari poin kedua. Dimana dari

rumus-rumus yang telah dipahami diaplikasikan langsung pada masalah yang akan diselesaikan.

4. Menafsirkan atau Mengecek Kembali

Setelah menjawab permasalahan, perlu mengecek kembali untuk memastikan semua alternatif cara dan kelengkapan rencana yang telah dilaksanakan. Misalnya dengan cara mengecek kembali hasil penyelesaian, melihat kembali alasan yang digunakan, dan meninjau kembali apakah terdapat cara lain untuk mendapatkan penyelesaian yang sama.

Indikator pemecahan masalah matematika pada penelitian ini akan dijelaskan secara detail dan terperinci pada tabel berikut.

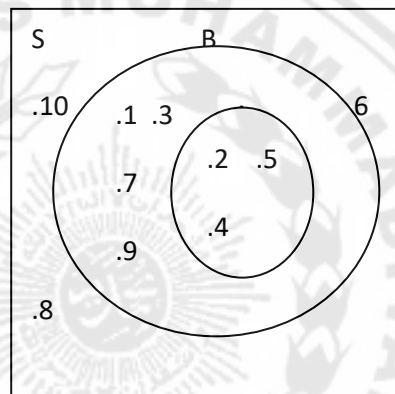
Tabel 2.5 Indikator Pemecahan Masalah

No.	Indikator Pemecahan Masalah	Indikator Pencapaian
1.	Memahami masalah	Siswa harus dapat menuliskan apa saja hal-hal yang diketahui dan juga menuliskannya dalam bentuk variabel sebagai bentuk informasi.
2.	Merencanakan cara penyelesaian	Siswa harus dapat membuat perencanaan penyelesaian dengan mencari hubungan antara data dengan variabel-variabel yang belum diketahui atau apa yang akan dicari solusinya.
3.	Melaksanakan rencana	Siswa dapat melaksanakan rencana pada poin kedua yang telah dilakukan dengan menjalankan rumus ataupun pola-pola yang telah dibuat sebelumnya.
4.	Menafsirkan atau mengecek kembali	Siswa dapat mengecek kembali hasil penyelesaian, melihat kembali alasan yang digunakan, dan meninjau kembali apakah terdapat cara lain untuk mendapatkan penyelesaian yang sama.

Berikut merupakan contoh soal pemecahan masalah pada materi bangun datar beserta penyelesaiannya berdasarkan langkah-langkah yang sudah dijelaskan sebelumnya akan disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Contoh permasalahan :

Perhatikan gambar berikut :



Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Sebutkan anggota himpunan A,B, dan S !
2. Apakah seluruh anggota himpunan A ada di himpunan B ?
3. Apakah seluruh anggota himpunan A ada di anggota himpunan S ?

Tabel 2.6 Contoh Indikator Pemecahan Masalah

No.	Indikator Pemecahan Masalah	Indikator Pencapaian
1.	Memahami masalah	<p>Siswa harus dapat menuliskan apa saja hal-hal yang diketahui dan juga menuliskannya dalam bentuk variabel sebagai bentuk informasi.</p> <p>Diketahui :</p> <p>$A = \{2,4,5\}$</p> <p>$B = \{1,2,3,4,5,7,9\}$</p>

	<p>$S = \{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10\}$</p> <p>Ditanya :</p> <p>Apakah seluruh anggota himpunan A ada di himpunan B ?</p> <p>Apakah seluruh anggota himpunan A ada di himpunan S ?</p>
2. Merencanakan cara penyelesaian	<p>Siswa harus dapat membuat perencanaan penyelesaian dengan mencari hubungan antara data dengan variabel-variabel yang belum diketahui atau apa yang akan dicari solusinya.</p> <p>$A = \{2,4,5\}$</p> <p>$S = \{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10\}$</p> <p>$A \subset B$ = setiap anggota himpunan A merupakan anggota himpunan B</p> <p>$A \subset S$ = setiap anggota himpunan A merupakan anggota himpunan S</p>
3. Melaksanakan rencana	<p>Siswa dapat melaksanakan rencana pada poin kedua yang telah dilakukan dengan menjalankan rumus ataupun pola-pola yang telah dibuat sebelumnya.</p> <p>a) $A \subset B$</p> <p>Ambil anggota pertama dari <i>himpunan A</i>, yaitu 2 sehingga sisa himpunan $A = \{4,5\}$, ternyata 2 di <i>himpunan B</i></p> <p>Ambil anggota kedua dari <i>himpunan A</i>, yaitu 4 sehingga sisa himpunan $A = \{5\}$, ternyata 4 di <i>himpunan B</i></p> <p>Ambil anggota ketiga dari <i>himpunan A</i>, yaitu 5 sehingga sisa himpunan $A = \{\}$, ternyata 5 di <i>himpunan B</i></p> <p>b) $A \subset S$</p> <p>Ambil anggota pertama dari <i>himpunan A</i>, yaitu 2 sehingga sisa himpunan $A = \{4,5\}$, ternyata 2 di <i>himpunan S</i></p> <p>Ambil anggota kedua dari <i>himpunan A</i>, yaitu 4 sehingga sisa himpunan $A = \{5\}$, ternyata</p>

4 di *himpunan S*

Ambil anggota ketiga dari *himpunan A*, yaitu 5 sehingga sisa himpunan $A = \emptyset$, ternyata 5 di *himpunan S*

-
4. Menafsirkan atau mengecek kembali Siswa dapat mengecek kembali hasil penyelesaian, melihat kembali alasan yang digunakan, dan meninjau kembali apakah terdapat cara lain untuk mendapatkan penyelesaian yang sama.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan :

- a) Karena semua anggota himpunan *A* merupakan himpunan bagian dari himpunan *B*, maka himpunan *A* merupakan himpunan bagian dari himpunan *B*
 - b) Karena semua anggota himpunan *A* merupakan himpunan bagian dari himpunan *S*, maka himpunan *A* merupakan himpunan bagian dari himpunan *S*
-

2.8 Validitas RPP dan Penerapan *CRH (Course Review Horay)* berbantuan Media Manipulatif Spinner

Kegiatan awal sebelum memulai proses pembelajaran adalah membuat RPP, dimana RPP ini akan dijadikan pedoman guru dalam menjalankan proses pembelajaran. Validitas merupakan ketepatan dan ketelitian suatu alat pengukur dalam menjalankan fungsinya (Matondang, 2009). Validitas RPP ditentukan dari rancangan pembelajaran, dimana pada RPP akan diberikan skor yang wajib terdapat pada RPP. Menurut Kurikulum 2013, RPP merupakan sebuah pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran, dimana terdapat beberapa aspek yang wajib ada pada RPP. Aspek-aspek tersebut meliputi kejelasan antara Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, metode pembelajaran, dan soal tes evaluasi (Kemendikbud, 2014).

RPP yang telah divalidasi, selanjutnya akan dapat menerapkan metode *CRH* berbantuan media manipulatif spinner.

Kegiatan pembelajaran pada penerapan model *CRH* berbantuan media manipulatif spinner pada pembelajaran matematika materi himpunan meliputi kegiatan awal, inti dan penutup yang akan dijelaskan sebagai berikut.

Kegiatan Awal

Guru membuka pembelajaran serta menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru juga mempresensi siswa serta menanyakan materi pembelajaran yang sebelumnya. Siswa dikenalkan materi melalui tanya jawab singkat yang tujuannya untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru menyampaikan bahwa siswa akan mengerti materi pembelajaran hari itu yaitu himpunan. Sebelum memulai kegiatan inti, guru mempersilahkan siswa mempelajari materi secara umum.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti ini dimulai dengan guru memancing siswa masuk ke materi pembelajaran. Siswa diajak untuk belajar bersama dan guru mulai menjelaskan materi himpunan. Siswa yang kurang jelas dapat menanyakan langsung dan guru akan menjawab pertanyaan dari siswa terkait materi himpunan. Materi yang telah disampaikan dan siswa sudah tidak ada pertanyaan, selanjutnya guru membagi kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa. Kelompok ini diberikan kartu yang berisi kotak-kotak nomor dan siswa bebas memberikan nomor pada setiap kotak. Pembagian kartu disertai dengan pemberian bentuk-bentuk diagram venn yang masih kosong dan diacak untuk menjawab soal yang menguji pemahaman konsep siswa. Guru membacakan soal secara acak yang didapat dari putaran

media spinner yang telah dibuat. Perhentian spinner menunjukkan nomor soal, lalu siswa mendiskusikan dengan kelompoknya. Siswa menjawab pertanyaan dan kelompok yang menjawab benar maka wajib berteriak 'hore' atau menyanyikan yel-yel kelompok.

Guru menyuruh siswa memberikan tanda jika benar atau salah di kartu yang berisi nomor soal. Siswa yang telah berhasil dan berteriak 'hore' diminta untuk tenang dan fokus ke pertanyaan berikutnya hingga soal habis. Hasil diskusi menunjukkan pemahaman konsep yang diterima oleh siswa, setelah soal habis maka guru menghitung nilai berdasarkan jawaban benar yang diperoleh tiap kelompok. Kelompok terbaik akan diberikan hadiah yang telah disiapkan oleh guru.

Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir siswa kembali ke meja masing-masing untuk menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari itu. Sebelum guru menutup pembelajaran, terlebih dahulu memberikan hadiah kepada kelompok pemenang. Selanjutnya guru menginstruksikan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Evaluasi dilakukan pada pertemuan akhir di pembelajaran.